Beuglard des sylves {4}{G}{G}

Créature : bête M

Quand le Beuglard des sylves arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature verte non-légendaire ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur révérend {2}{G}

Créature : humain et archer R

Quand le Chasseur révérend arrive sur le champ de bataille, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à votre dévotion au vert sur lui. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Beuglard des sylves {4}{G}{G}

Créature : bête M

Quand le Beuglard des sylves arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature verte non-légendaire ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse arboricole {2}{G}{G}{G}

Créature : géant R

Portée
{3}{G}{G}{G} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Quand le Colosse arboricole devient monstrueux, détruisez une créature avec le vol ciblée qu'un adversaire contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de genèse {X}{G}{G}

Créature : plante et hydre R

Quand vous lancez ce sort, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mélangez ensuite le reste dans votre bibliothèque. L'Hydre de genèse arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage {1}{G}

Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de genèse {X}{G}{G}

Créature : plante et hydre R

Quand vous lancez ce sort, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mélangez ensuite le reste dans votre bibliothèque. L'Hydre de genèse arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage {1}{G}

Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche {G}

Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche {G}

Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la ménagerie {3}{G}

Créature : serpent et clerc M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature.
Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}

Créature : géant M

Piétinement
À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deus de la Calamité {RG}{RG}{RG}{RG}{RG}

Créature : esprit et avatar R

Piétinement
À chaque fois que le Deus de la Calamité inflige au moins 6 blessures à un adversaire, détruisez un terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deus de la Calamité {RG}{RG}{RG}{RG}{RG}

Créature : esprit et avatar R

Piétinement
À chaque fois que le Deus de la Calamité inflige au moins 6 blessures à un adversaire, détruisez un terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samut, voix de la sédition {3}{R}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier M

Flash
Double initiative, vigilance, célérité
Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{W}, {T} : Dégagez une autre créature ciblée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samut, voix de la sédition {3}{R}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier M

Flash
Double initiative, vigilance, célérité
Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{W}, {T} : Dégagez une autre créature ciblée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique {GU}{GU}{GU}

Créature : ondin et sorcier U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique {GU}{GU}{GU}

Créature : ondin et sorcier U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial {3}{G}{G}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique {GU}{GU}{GU}

Créature : ondin et sorcier U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain **R**

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain **R**

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Nissa {G}

Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Nissa arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature, de terrain ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Nissa {G}

Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Nissa arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature, de terrain ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Nissa {G}

Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Nissa arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature, de terrain ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Nissa {G}

Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Nissa arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature, de terrain ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrite sylvoke {1}{G}

Créature légendaire : humain et éclaireur R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll {2}{G}{G}

Créature légendaire : troll et shamane M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Défense talismanique
{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire {RG}{RG}

Créature : gobelin et shamane R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion rampante {2}{G}{G}

Rituel R

Détruisez tous les artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale {BP}

Éphémère R

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale {BP}

Éphémère R

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois {G}

Éphémère C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois {G}

Éphémère **C**

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang {2}{R}

Enchantement **R**

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **R**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast